

ПРАВИЛА ГРИ

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ: заберіть усі деталі з ігрового поля, пересовуючи їх по канавкам у напрямку країв поля. Деталі можна пересувати лише у напрямку течії на їхній поверхні.

- 1 ПРИМІТКА:** Завдання не містять стартової позиції (як зазвичай буває в іграх Smart)! Натомість у цій грі вони показують ціль (кінцеве розташування) кількох або всіх частин головоломки. Рівень «Чарівник» показує лише напрямок течії на верхній частині деталей, не розкриваючи їхнього кольору. Тому всі рівні починаються з порожнього ігрового поля.
- 2** Заповніть деталями центральний квадрат 5x5, пересуваючи їх всередину з різних боків:
 - Деталі не можна вставляти чи виймати безпосередньо через середину ігрового поля.
 - Деталі можна пересувати лише через канавки, що починаються від країв поля.
 - Іноді деякі деталі, що вже розташовані на полі, доведеться посунути, щоб звільнити місце. У такому разі їх можна перемістити вздовж канавок з центрального квадрата 5x5 ближче до краю поля, а потім пересунути назад.
- 3** Кожне завдання має лише одне правильне рішення — шукайте його в кінці буклету! Рішення має включати усі деталі головоломки й утворити квадрат 5x5 так, щоб жодна з деталей не виступала за межі. Кольори й напрямки течії у рішенні мають відповідати зображенням у завданні.



© 2025 Концепція, ігровий дизайн
та художнє оформлення:
SMART - Бельгія. Всі права захищено.
Дизайнер: Раф Петерс.
Оригінальна назва продукту: IQ Flow
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Бельгія.
Контакти: www.SmartGames.eu/contact

